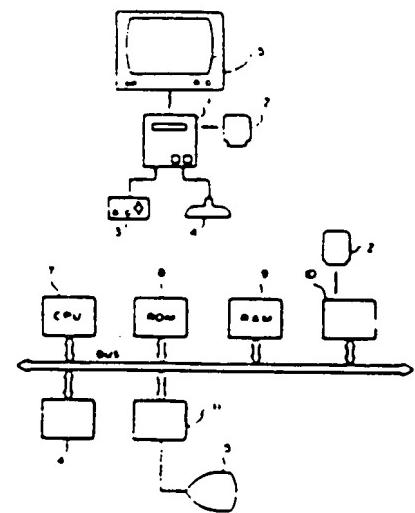


(54) TV GAME DEVICE

(11) 3-275092 (A) (43) 5.12.1991 (19) JP  
(21) Appl. No. 2-74888 (22) 23.3.1990  
(71) YAMAHA CORP (72) HIROBUMI MUKONORI  
(51) Int. Cl. A63F9/22

**PURPOSE:** To make it possible to charge characters prepared by a program in advance into image read in with an image read-in means by installing a character change means changing characters stored in the image read-in means and a character data storage means into an image data read in with an image read-in means.

**CONSTITUTION:** Turning on a power source switch allows a CPU 7 to pass a judgement of whether ROM card 1 is inserted into the game device 1. CPU 7 consequently read out a game program and a character data from the game program storage area and a character data storage area to write them in a storage area to which RAM 4 corresponds to. When an instruction is given in this treatment, corresponding character data is read out from the character data area to supply them to a display control part 11. The display control part 11 functions to display this character on the CRT display 5 on the supply of character data.



## ⑫ 公開特許公報 (A)

平3-275092

⑬ Int. Cl.

A 63 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 平成3年(1991)12月5日

C 8102-2C  
H 81C2-2C

審査請求 未請求 請求項の数 1 (全5頁)

## ⑮ 発明の名称 テレビゲーム装置

⑯ 特 願 平2-74888

⑰ 出 願 平2(1990)3月23日

⑮ 発 明 者	向 野 博 文	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑮ 発 明 者	川 崎 伸 悟	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑮ 発 明 者	曾 横 卓 朗	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑮ 発 明 者	倉 田 昌 典	静岡県浜松市中沢町10番1号	ヤマハ株式会社内
⑯ 出 願 人	ヤマハ株式会社	静岡県浜松市中沢町10番1号	
⑯ 代 理 人	弁理士 志賀 正武	外2名	

94-3335  
S.T.I.C., TRANSLATIONS BRANCH■ ■ ■  
1 発明の名稱

テレビゲーム装置

## 2 発明の概要と範囲

操作手段と、キャラクターデータ記憶手段と、表示手段とを備え、前記操作手段が操作したがって前記キャラクターデータ記憶手段からキャラクタを提出し、これを表示したキャラクタを前記表示手段に表示するキャラクーム装置であって、

前記操作手段と、前記キャラクターデータ記憶手段に起動されたキャラクタを前記表示手段と手順により駆動した結果キャラクタを表示するキャラクタ表示手段とを備え、これを操作手段とともに併用する。

## 3 発明の詳細な説明

## 3.1 発明の構成

この発明は、前記操作手段と、キャラクタデータ記憶手段と、表示手段とを備えし、前記操作手段の操作にしたがって前記キャラクタデータ記憶手段からキャラクタを提出し、この提出したキャラクタを前記表示手段に表示するテレビゲーム装置に

ことを可能にしたテレビゲーム装置に関する。

## 「従来の技術」

従来のテレビゲーム装置は、予めプログラム側で用意されたキャラクタ(例えば、第8図の符合14に示すようなもの)のみが登場するようになっている。

## 「発明が解決しようとする課題」

ところで、上述した従来のテレビゲーム装置においては、使用者が任意にキャラクタを変更することができなかった。

この発明はこのような事情に鑑みてなされたもので、使用者が任意にキャラクタを変更することができるテレビゲーム装置を提供することを目的としている。

## 「問題を解決するための手段」

この発明は、操作手段と、キャラクタデータ記憶手段と、表示手段とを備えし、前記操作手段の操作にしたがって前記キャラクタデータ記憶手段からキャラクタを提出し、この提出したキャラクタを前記表示手段に表示するテレビゲーム装置に

において、画像読み出し手段と、前記キャラクタデータ記憶手段に記憶されたキャラクタを前記画像読み出し手段により読み込んだ画像データに変更するキャラクタ変更手段とを具備することを特徴とする。

#### 「作用」

上記構成によれば、画像読み出し手段によって任意の像を読み取ると、読み取られた像の画像データがキャラクタデータ記憶手段に記憶されたキャラクタデータに代わって表示手段に供給され、表示される。

#### 「実施例」

以下、図面を参照してこの発明の実施例について説明する。

第1図はこの発明の一実施例によるテレビゲーム装置の外観を示す平面図である。この図において、1はゲーム装置本体であり、ROMカード2に記憶されたゲームプログラムにしたがって処理を行う。ここで、第2図にROMカード2のメモリマップを中心として、この図においてROMカード2にはゲームプログラム記憶領域とキャラクタデータ記憶領域が複数ある。これら領域にはゲームプロ

キャラクタデータ記憶域、データ入出力記憶域およびキャラクタデータ記憶域が複数されている。そして、データ入出力データ記憶域よりキャラクタデータ記憶域へはデータ転送手段によって複数のデータを転送する。また、データ入出力記憶域はデータ転送手段によって複数のデータを転送する。

また、データ入出力記憶域はデータ転送手段によって複数のデータを転送する。

次に、本発明によるゲーム装置の動作について述べる。まず、データ入出力記憶域へデータを蓄積して置き、

次に、データ入出力記憶域からデータをデータ転送手段によって複数のデータを転送する。また、データ転送手段によって複数のデータを転送する。

プログラムとこのプログラムにおいて使用されるキャラクタデータを含む各種データが記憶されている。なお、キャラクタはビットマップで表現されている。3はコントローラ(操作盤)であり、図示せぬジョイスティックおよび複数のスイッチを有して構成されている。4はイメージスキャナであり、CCD(チャージ・カップルド・ディバイス)等のイメージセンサを有して構成されている。このイメージスキャナ4および上記コントローラ3はゲーム装置本体1にて使用される。5はCRT(カソード・レイ・チューブ)ディスプレイである。

次に、第3図はこのテレビゲーム装置の構成を示すブロック図である。この図において、7はCPU(中央処理装置)であり、装置各部の制御を行う。8はROM(リードオンリ・メモリ)であり、CPU7を制御するためのプログラムが記憶されている。9はRAM(ランダム・アクセス・メモリ)であり、各種データを記憶する。ここで、第4図はRAM9のメモリマップを示す図であり、この図に示すように、ゲームプログラム記憶領域

に記憶されていない場合は記憶されるまでステップS1を繰返す。一方、その判定結果が「YES」の場合はステップSP2へ進む。

ステップSP2へ進むと、CPU7はROMカード2のゲームプログラム記憶領域とキャラクタデータ記憶領域からゲームプログラムとキャラクタデータを順次読み出し、RAM9の対応する記憶領域に記憶する。次いでステップSP3へ進み、読み込んだゲームプログラムにしたがって処理を行う。この処理中にキャラクタを表示する指示があれば対応するキャラクタデータをキャラクタデータ記憶域から読み出し、表示制御部11へ供給する。表示制御部11はキャラクタデータが供給されると、このキャラクタをCRTディスプレイ5上に表示する。

次に、第6図はスキャン処理を示すフローチャートである。

さて、ゲーム処理が行なわれている最中に、イメージスキャナ4の図示せぬスキャンスイッチが押されたると、ゲーム処理に読み込みがかかり、CP

「U7」はゲーム処理を修正してスキャン処理を開始する。すなわち、まず、ステップSPB1へ進み、スキャンを行い像を読み取る。この場合、操作者がイメージスキャナを持ち、写真等に対してなぞることにより像の読み取りが行なわれる。次に、ステップSPB2へ進み、CPU7は読み取った画像データに対して拡大／縮小処理を行う。この処理を行なった後、ステップSPB3へ進み、処理した画像データをRAM9のキャラクター専用エリアに書き込む。これにより、一つの像の記憶が終了する。なお、後に所要とする像の記憶を行う場合には上述した動作を繰り返す。

そして、CPUは最初データの書き込みを行なった後、スキャン結果を完了しゲーム結果を開く。このようにスキャンスイッチが開きたときにスキャン結果が行なわれた。ここで結果が完了した後には読み込みが開始され、データ結果が開く。

次に、第7回<sup>40</sup>の「重要場面を手て口  
ニチャニトである。

15. 圖書館的書籍管理

ると、CPU7はRAM9のキャラクタデータ記憶領域に記憶されているキャラクタを全て読み出し、これらを表示制御部11に供給し、CRTディスプレイ5上に表示する(ステップSPC1)。次いで、ステップSPC2へ進み、キャラクタの指定が有るか否かの判定を行う。この場合、キャラクタの指定は、コントローラ3のジョイスティックを用いてCRTディスプレイ5に表示されたキャラクタのうちの任意のものにカーソルをもって行き、所定のスイッチを開すことによって行なわれる。

さて、ステップSPC2における判定結果が「NO」の場合はステップSPC3へ戻り、判定結果が「YES」の場合はステップSPC4へ進む。ここで、ステップSPC3へ進むと、キャラクタ属性更スイッチがオフになっているか否かの判定が行なわれる。この判定結果が「NO」の場合はステップSPC2へ戻り、「YES」の場合はゲームプログラムに戻り、ゲーム処理が再開される。一方、ステップSPC2における判定結果が「YES」の

は好きなアイドルに置換えることができる。また、キャラクタのピットマップを変えるだけなので、ゲームプログラムを変更する必要がない(書のじゆをそのまま使用できる)。

じも、上記説込みプログラムはゲーム装置本体  
1内のROM8に書込んでしまないし、ゲームプロ  
グラムはROM8に書きこむことにしておき

また、上記実験例においては、音響大モードとしてイマージスモードにより駆込んだ量を適用したが、これに固定されるものではなく、例えばコンピュータ上で作成し、簡単に適用できる。

また、上記実験例においては、専用のケーブル等で接続されたが、事実上は、各機器を直接接続するよりも、各機器を別々にコンピュータに接続して、各機器間のデータ交換を実現する方法が、より一般的である。この場合、プロセッサとの見てフロードキャスト方式を用いる。

158

以上説明したように、この発明によるアレヒゲニーリー量算定法は、その原理を用いて測定する。

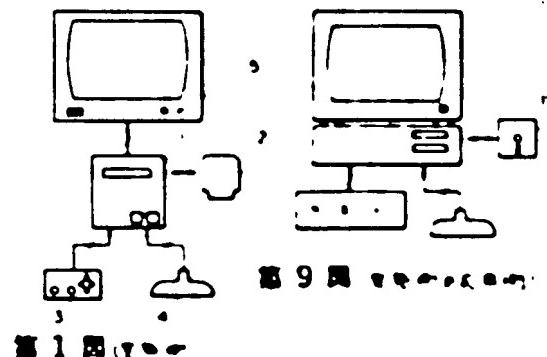
一 キャラクターを直接取込手段によって読み込んだ値に変更できるので、ゲームに登場するキャラクターを自分自身や友人あるいは好きなアイドルに置換えることができる。

また、キャラクターのピットマップを変えるだけなので、ゲームプログラムを変更する必要がないという効果も得られる。

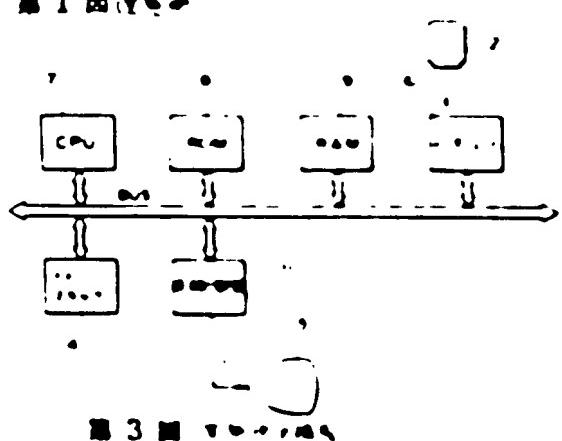
#### 4. 図面の簡単な説明

第1図はこの発明の一実施例によるテレビゲーム装置を示す平面図、第2図は同実施例に用いられるROMカード2のメモリマップを示す図、第3図は同実施例の構成を示すブロック図、第4図は同実施例を構成するRAM9のメモリマップを示す図、第5図～第7図は同実施例の動作を説明するためのフローチャート、第8図は同実施例によるキャラクターの置換方法概念を示す概念図、第9図は同実施例の実構成であるテレビゲーム装置を示す平面図である。

1 ……ゲーム装置本体、



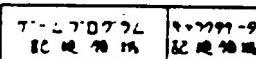
第1図 (1-1)



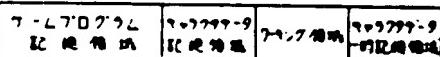
第3図 ブロック図

- 2 ……ROMカード、
- 3 ……コントローラ(操作手段)、
- 4 ……マージスキャナ(画像取込手段)、
- 5 ……CRTディスプレイ、7 ……CPU、
- 8 ……ROM(キャラクタデータ記憶手段)、
- 9 ……RAM(7,8,9はキャラクタ変更手段)
- 11 ……表示制御部(5,7,11は表示手段)。

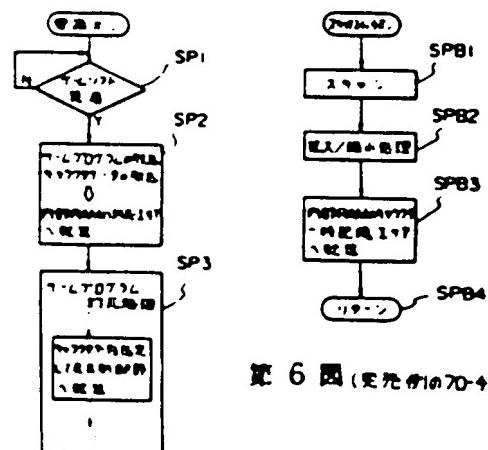
出願人 ヤマハ株式会社



第2図 (ROMカードのメモリマップ)



第4図 (RAM9のメモリマップ)



第5図 (実施例のフロー)